

A SÉRIE DE TV STREET FIGHTER II-V

JAPAN FURY

Nº4
R\$ 1,75

TODA SAGA DE
ZILION



GRÁTIS
50 FITAS
DE VÍDEO

OS QUADRINHOS
DOS CAVALEIROS
DO ZODÍACO

EXCLUSIVO
MAGIC KNIGHTS
RAYEARTH
NO BRASIL



Relação dos ganhadores da Promoção

FATAL FURY

ACETATO DO SEIYA: Cinthia da S. Cortes - São Paulo - SP

ACETATO DO ANDRÔMEDA: Lorena M. L. Brandão - Goiânia - GO

Fitas de Vídeo FATAL FURY:

Will Hernane Pereira Costa - Pedro Leopoldo - MG, Ana Paula

Izumi Takada - S. Bernardo do Campo - SP, Gilberto José

Weber - São Bento do Sul - SC, Vitor Hugo B. Goulart -

Mirandópolis - SP, Sabrina de Oliveira - Itatiba - SP, Gilberto

Reis Machado Filho - Fortaleza - CE, Ivan Nobuo Yamassaki -

Campinas - SP, Elmiano Ferreira de Souza - Salvador - BA,

Sandra Freire dos Anjos - Rio de Janeiro - RJ, Bruna Vanessa

da Silva - Recife - PE, Cintia Yumi Fujiwara - Londrina - PR,

Suziane de Souza Figueira - Santarém - Pará, Daniela Bastos

de Almeida - Santos - SP, José Fabrício das Neves - Bezerros

- PE, Denise Akemi Nakama - São Paulo - SP, Osléia Firmino

da Costa - Recife - PE, Lewilmerson J. Magalhães - Divinésia -

MG, Nilton Silva Moura - Bonito - MS, Mayra Santos Menezes -

Recife - PE, Roberta Ribeiro - Rio de Janeiro - RJ, Katia Regina Carvalho Saldanha - Brasília - DF,

Luciano Peri de Linde - Pindamonhangaba - SP, Luciano Galdino da Silva - Rio de Janeiro - RJ, Ronaldo

Antonio Porfírio - Rio de Janeiro - RJ, Thiago Neves Marques - Itambacuri - MG, Patricia Fernanda

Carvalho Saldanha - Brasília - DF, Marina Nazle Abras - Belo Horizonte - MG, José Milton Bezerra de

Lima - RJ, Josenilton R. Pereira - Santa Fé do Sul - SP, Irlayne Silveira - Volta Redonda - RJ, Alexandre

Ariolli Nascimento - Pedreira - SP, Ana Carolina Marques de Oliveira - Rio de Janeiro - RJ, Marcos Paulo

Pereira da Rocha - Rio de Janeiro - RJ, Alexandre Márcio de Souza Fernandes - Teresina - PI, Gisele

Cardoso Garcia - Porto Alegre - RS, Junia Marques Gouvêa (que não é goiaba!) - Curitiba - Paraná, Ligia

Sayuri Lima - São Paulo - SP, Sheila Hiromi Nishiyama - São Paulo - SP, Diana Silva Gomes - Brasília -

DF, David G. Takemura - Foz do Iguaçu - Paraná, Flávio Célio Oliveira de Carvalho - Brasília - DF, Jeong

Saeon Auh - São Paulo - SP, Eduardo Serafim Santos - Serra - ES, Ricardo Bispo Gomes do Rosário -

Rio de Janeiro - RJ, Janaina O. dos Santos - Curitiba - Paraná, Lizandra Rodrigues Gehm - Santa Rosa -

RS, Edna Osaki - São Paulo - SP, Tomas Eiji Fukushima - São Paulo - SP, Amilton Brandão Pereira -

Sobral - CE, Felipe Vernon S. Viana - São Paulo - SP

PATRICIA KOVACS - RIO DE JANEIRO, ENTRE EM CONTATO CONOSCO URGENTE! PERDEMOS SEU ENDEREÇO!



JAPAN FURY é uma publicação da Nova Sampa Diretriz Editorial. **Administração:** Av. Senador Casemiro da Rocha, 464. CEP 04047-000, Mirandópolis, São Paulo, S.P. - Fone/FAX: (011) 579-7197 - **Diretor:** Carlos Alberto Cazzamatta - **Editor:** Franco de Rosa - **Produção:** Estúdio P.P.A. - **Papa:** Sérgio Peixoto Silva - **Monsenhor:** José Roberto Pereira (Quosque tandem patientia abutere nostra?) - **Correspondente nos EUA:** Dave Merrill (My Guy!) - **Profeta no Japão:** Takashi Ito - **Acólitos:** Michel Matsuda, Rogério Noboro, Francisco K. Heira e Kyoshi-San - **Colaboradores Angelicais da H.Q. Samurais do Mar:** Marcia Harumi Saito (lápis), Celso R. Tomimatsu (pintura), Sergio Peixoto e José Roberto Pereira (roteiro original, lágrimas de alegria e satisfação). - **Revisor das escrituras Sagradas:** Gilberto Schoereder - **Diagramação, Editoração Eletrônica e Votos de Feliz 1998:** Flavio Soares - © 1995 ESTÚDIO P.P.A. - **EDITORIA. Crédito das Fotos:** Cavaleiros do Zodíaco©M. Kurumada/ Shueisha, Magic Knight Rayearth©Clamp/ Kodansha/Yomiuri Television, Street Fighter © Capcom/ Yomiuri Television, Zillion©Sega/ Tatsunoko Production/Nihon Television, Poderes Eroticos©Hideyuki Kikuchi/ Mad House, Jovens Guerreiros©Motoo Koyama/ Tokyo Movie Shinsha, Fatal Fury©SNK/ Flashstar Home Video. W. ROTH S.A.

Temos batalhado arduamente pela divulgação e, especialmente, pela seriedade das pesquisas em torno da produção japonesa. Foram anos revirando bibliotecas nipônicas falidas, enfrentando a má vontade de invejosos e amadores. Lutando pra convencer muitos colecionadores mesquinhos. Mandando cartas e faxes para o exterior. Armando contatos e, especialmente, coletando dados. Não só porquê amamos o que fazemos, mas porquê não existem registros para o fã (ou seja, você) se orientar na busca pelos desenhos adorados.

Este número, leitor amiguinho, é uma vitória particular aqui da equipe.

Primeiro, temos uma matéria que, acho, a melhor de minha vida, sobre **Fantomas**. Na página 21 tem informações corretas e que desmentem pessoas desavisadas. E que põe abaixo muita tolice que se disse sobre o personagem.

E na página 16, Sergio Peixoto detona com sua monstruosa pesquisa sobre o desenho **Rayearth**, auxiliado por nosso amigo Michel Matsuda! E a matéria do **Zillion** arreganha aqueles que acham que sabem tudo! Nhiah! Bobocas!

Por isso, leitor amigo, antes de sair gastando seu precioso dinheiro com uma revista bonitinha, cheia de dengo dengo, prefira sempre a JAPAN FURY. Aqui você fica sabendo MESMO!

José Roberto Pereira

ÍNDICE

04	A segunda parte dos Quadrinhos dos CAVALEIROS DO ZODÍACO!	Tensão Total: PODERES ERÓTICOS!	24
08	A série de TV do jogo STREET FIGHTER II V!	Quer se divertir sem perder o pique? JOVENS GUERREIROS!	26
12	O que os caras não souberam contar, fique sabendo a verdade ZILLION!	Você frequenta clubinho? Sai dessa! Venha para o ORCADE!	27
16	O super desenho para 1996: MAGIC KNIGHTS RAYEARTH!	Os primeiros samurais made in Brazil: SAMURAI DO MARI!	28
21	Inspiração de filme francês? Leia tudo sobre o caveiroso FANTOMAS!	Os leitores furiosos e suas cartas apaixonadas: YUUBINI!	30

OS QUADRINHOS DOS CAVALEIROS DO ZODÍACO

PARTE 2



POR SÉRGIO PEIXOTO, LUZ DA RIBALTA; ROGÉRIO NOBORU, O SANSEI ANDANTE.

As aventuras dos Defensores de Athena segue, no gibi, uma história diferente da do desenho animado. Muitos personagens que não existem nos qua-

drinhos foram criados para a série de TV, enquanto outros foram suprimidos. E toda a saga de Seiya e seus amigos contra os Guerreiros-Deuses de Asgard não existe no gibi. Ela foi criada exclusivamente para a TV. O mesmo acontece com os dois especiais de vídeo "Saint Seiya" e "A Batalha dos Deuses", e também para o longa-metragem para cinema.

Em resumo, a série de TV quase nada tem a ver com o gibi. Mas é no gibi original que certos "mistérios" são esclarecidos.

SAINT SEIYA, O QUADRINHO

A série original Cavaleiros do Zodíaco tem, no total, 28 volumes com uma média de 180 a 200 páginas cada um. Isso dá quase 5.300 páginas de quadrinhos! Se você acha isso muito, vá se acostumando com os números: a série Ranma ½ tem, até o momento, 34 volumes (mais ou menos 6.200 páginas) e ainda não terminou!

A Saga dos Cavaleiros de Athena no gibi está dividida em quatro fases (ou Sagas):

- Santuário
- A História de Cisne - Natassia
- Poseidon
- Hades

Neste número faremos um resumo da VERDADEIRA Saga do Santuário. A adaptação ocorrida no desenho animado se caracterizou pela necessidade de explorar intensamente o marketing, esticando a história, criando personagens que não existiam e ame-



nizando a violência dos combates. Sinta a diferença:

Existem 88 cavaleiros Defensores de Atena, sendo que cada cavaleiro representa **obrigatoriamente** uma das constelações conhecidas pelo Homem (logo, dá pra ver aí que um montão de personagens foram criados apenas para a TV.). Os cavaleiros estão divididos em três castas que representam o nível de seu poder:

Cavaleiros de Ouro - Cavaleiros de Prata - Cavaleiros de Bronze

OS RIVAIS DOS CAVALEIROS

Os inimigos de Seiya e Cia. também são diferentes, e além daqueles Cavaleiros de Athena leais a Ares que foram derrotados, existem os inimigos que você não conhece: **Blue Warriors**: Guerreiros lendários que vivem nas regiões nórdicas. Pensava-se que estivessem extintos, mas um pequeno grupo ainda sobrevive na Sibéria. Os Blue Warriors dominam as técnicas de congelamento e têm tanto poder quanto os Cavaleiros. A partir deles é que foi criada a Saga para TV dos guerreiros-deuses de Asgard. No mangá, eles surgem apenas na História de Cisne.

Mariners: São guerreiros de Poseidon (Os tais Generais dos Mares). Cada um representa uma criatura marinha da mitologia grega. Só sete deles se equivaliam em poder aos Cavaleiros de Ouro, e cada um era guardião de um dos sete mares. E cada um desses mares era sustentado por um pilar! Sentiu o esquema?

Espectros: São os guerreiros de Hades (Deus da Morte e do Inferno). São

ao todo 108, cada um representa um demônio ou uma criatura da noite. Os mais poderosos superam os Cavaleiros de Ouro! Já pensou?

SANTUÁRIO

A primeira Saga é a história da reconquista do Santuário por Seiya e seus companheiros. No quadrinho a história é simples:

– Não existem os Cavaleiros de Aço, criados para esticar a história com personagens mais infantis (e prá vender mais brinquedo).

– Não existem também o Cavaleiro Cristal, Dócrates de Hércules, nem os discípulos de Shaka, Shiva do Pavão e Ágora de Lótus. Outros que não existem são: Gisty, Medusa, Serpente Marinha, Golfinho, O Cavaleiro do Fogo, Babel, Jamian do Corvo e Gigars. O

motivo da criação de todos estes personagens foi a mesma: esticar a história e empurrar mais alguns brinquedos para os fãs.

– O verdadeiro mestre de Hyoga é Kamus de Aquário, que o treinou na Sibéria.

– Durante a luta para recuperar as partes da Armadura de Ouro de Sagitário, Ikki revela que todos os dez cavaleiros que aparecem na Guerra das Galáxias são filhos de Mitsumasa Kido... com mães diferentes.



O velhote era fogo!

– Na sequência do desenho em que o Cisne Negro manda uma mensagem para Ikki, ele quebra o cisne de seu capacete e o teletransporta. No gibi, o Cis-

– Ikki é derrotado e se redime, mas Misty e os Cavaleiros de Prata aparecem e soterram Seiya e amigos. Presentindo o perigo, Mu de Áries teletransporta Seiya e os outros deixando no lugar os corpos dos Cavaleiros Negros que eram idênticos a eles. Ikki é teletransportado por Shaka de Virgem. Sentindo o grande Cosmo do Cavaleiro de Ouro de Virgem, ele imagina se Shaka seria um deus. Quase isso: Shaka é a reencarnação de Buda. Que rolo!

No quadrinho, o final da Saga tem algumas diferenças:

– No desenho animado foi omitida parte da sequência em que Ikki e Saga/Ares duelam. Ambos usam seus golpes que dominam a mente, a atingem um ao outro. Os dois passam a ver pesadelos horríveis, mas Ikki vence.

No próximo número, mais duas partes: A História de Cisne e Poseidon.

Não perca! Faça seus amigos comerem o pé de inveja! Só você sabe disso!



← 27 ページに急げ!!



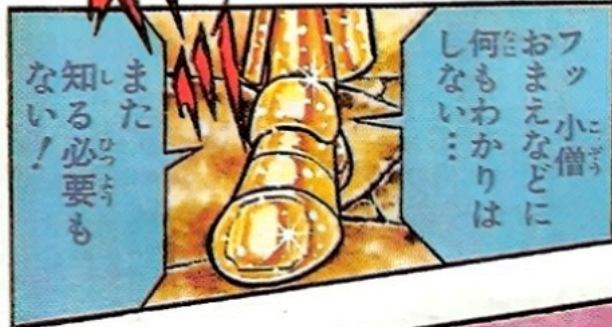
でも...
なぜ...

なぜなんだ...?



ジ...
双子座...
教皇の...
正体は...

黄金聖衣
十二人のひとり
双子座の
聖闘士だったと
いうのか...



フツ小僧
おまえなどに
何もわかりは
しない...

また
知る必要も
ない!



さあ
異次元へ
飛んでゆけ!!



!! アナザー
デイメンション

Ares
enfrenta
Seiya no
mangá.

STREET FIGHTER II

**Você vai
ver isso
em casa
no ano
que vem!**

POR SÉRGIO PEIXOTO, FÃ DAS PERNAS DA SHUN-LI.
COM UMA MÃOZINHA DO AMIGÃO
FRANCISCO K. HEIRA.

Depois de ser transformado em desenho animado para o cinema e adaptado para filme com atores de carne e osso, o Street Fighter II finalmente se torna série de TV! Trata-se de STREET FIGHTER II V!

No ar desde 10 de abril de 1995 (todas as segundas-feiras) a partir de 19:00 na rede Nihon Television, este desenho vem subindo os índices de audiência.



Produzido por toda a equipe que trabalhou no "S.F. II - The Movie", a qualidade está garantida. A animação é de primeira, cenários bem trabalhados e um roteiro fiel às origens dos personagens.

A série tem 30 episódios, e ainda não acabou! Se a audiência continuar, não está descartada a possibilidade de mais um ano ser produzido. E a série promete boa diversão, mesmo que você não seja fã do jogo.

A história se passa cerca de dez anos antes dos acontecimentos do "The Movie" e o jogo (o primeirão, de 1987). Ryu, Ken e Shun-Li são todos adolescentes, com os problemas naturais da sua idade.

Ryu (com 17 anos) é um praticante fanático de karatê. Ele adora se meter numa briga para



Não tem jeito!
Todos nós amamos a
Shun-li!



Ryu vai a San Francisco, logo após receber uma carta de Ken. Ryu (que ainda não domina o grande golpe Shoryuken) e Ken cruzam com Guile (um oficial da Força Aérea Americana, com 21 anos) numa briga de bar... e são humilantemente derrotados. Isso fez com que ambos saíssem pelo mundo para uma longa viagem de instrução. Tudo pago por Ken, é claro! A primeira parada é Hong-Kong. Ambos se hospedam no hotel mais caro e quando decidem sair para conhecer a cidade, contratam os serviços de uma jovem guia turística, a nossa querida Shun-Li.

Ryu e Ken vão ao bairro mais barra pesada da cidade para ver a arena de combate. Ao vencerem as lutas, passam a ser perseguidos por homens da máfia local. São salvos pelo pai da Shun-Li mas levam uma bronca dele! E ficam sabendo de um promissor

jovem ator de filmes de pancadaria, chamado Fei-Long (baseado em Bruce Lee!).

Se o roteiro do jogo for seguido à risca, os problemas ainda estão por acontecer. Vega não deu ainda o ar da sua graça, e Cammy deve estar com uns dez anos.

mostrar que é o mais forte e mal percebe que a deliciosa Rinko arrastaria um bonde por ele. Ken (também com 17) é um play-boy rico que banca as contas do amigo. Ken adora se meter em encrencas e arrebentar umas fuças. Sua política é resolver tudo com dinheiro... ou no braço! Shun-Li (uma gatinha de 15 anos!) ainda não é investigadora da Interpol, e seu pai ainda está vivo.

ESPIEMOS OS 4 PRIMEIROS EPISODIOS!

O centro da história é a amizade entre Ryu e Ken e os estudos deles para se criar um grande golpe. A expectativa fica em ver como e onde os personagens vão aparecer, e como os problemas vão se desencadear.

A história começa quando



Acima: Olha o goiaba do Balrog.
Ao lado: Shun-li continua bem armada!

COMO ESTÃO OS PERSONAGENS?



Ryu - Está mais machão do que nunca. Diferente do filme, onde aparece como um lutador disciplinado, ele é arruaceiro e criador de casos. Carrega no pulso um talismã dado por Rinko.



Ken - Filho único de família podre de rica (pai americano e mãe japonesa). Mas não ficou estragado com mimos. Gasta grana sem peso na consciência. Como o amigo, adora uma briga.



Chun-li - Trabalha como guia turística em Hong-Kong. Foi contratada por Ken para mostrar a cidade. E mostra que não é uma mocinha indefesa! Afinal, ela já é quase mestra em Wu-shu, seu estilo de arte marcial.



Guile - Aparece como tenente da força aérea americana. Continua com seu jeitão grosso e curto de falar. De todos os personagens, é um dos que menos mudou. É conhecido como o Rei da Força Aérea (Campeão de luta-livre).



Dhalsin - Este não mudou nada. Ajudará nossos dois garotos na sua busca por habilidades de combate com sua sabedoria.



Sagat - Campeão incontestável de Kick-box e das lutas de rua. Quem ele vence, aleija ou mata! Note que o cara ainda não ganhou aquela cicatriz no peito!

Ficha Técnica:

Diretor: Gisaburo Sugii
Character Designer e Diretor
Geral de Produção Gráfica:
Noboru Kano
Autor Original: Ken-iti Imai
Produção: Capcom/Group
Takk, Amuse, Yomiuri
Television.

Rinko - Mora na ilha de Mikunai, onde Ryu treinava até a carta de Ken chegar. É apaixonada por Ryu. Fazia o rango do garoto, e ele nem pra se tocar! O que será que o destino reserva para ela? Quando Ryu partiu, deu a ele de presente um bracelete, que serve como talismã.



Balrog - Ele ainda não dominou nenhuma das temíveis técnicas ninjas que o transformaram num assassino. Mas nem por isso é menos perigoso. Em vez das garras, ele está usando uma espada. Vai encarar?



Fei-long - Campeão de kung-fu e ator de filmes de pancadaria. Vai ajudar muito Ryo e Ken em suas aventuras,

ZILLION

POR SÉRGIO PEIXOTO, ALEGRIAS DE JARDIM!

Em 1987, quando a Tec-Toy foi inaugurada no Brasil, ela lançou no mercado uma série de brinquedos eletrônicos, todos de origem japonesa.

O primeiro produto lançado pela Tec-Toy foi uma pistola de design avançado, e que vinha com um alvo eletrônico. O objetivo era atingir o alvo, que acusava o acerto. Uma espécie de Paint-ball sem tinta. Só que a pistolinha era bem cara. Como fazer para vendê-la?

Usar o esquemão japonês, ora!

A Tec-Toy ofereceu à Globo o desenho, sendo rapidamente aceito. A mesma empresa tratou de auxiliar na negociação e dublagem. Foram cerca de 8 domingos de exibição, e o lobo foi muito alto! Era o começo da saga de Zillion no Brasil.

Depois disso, começaram a exibir a série diariamente, mas Zillion acabou transferido para o horário que a Globo locou da TV Gazeta. Nem por isso o desenho perdeu seu público.



Foi aos trancos e barrancos que a série sobreviveu. Mudanças de horários, interesses comerciais, rolos, tudo isso caiu em cima de J.J. & Cia.. E, mesmo assim, Zillion ganhou seu espaço, e foi exibido até o último capítulo. Mas os fãs tiveram que pastar!



ZILLION NO JAPÃO

Às 10:30 da manhã de 12 de Abril de 1987, pela TV Nihon, estreava a série Akai Koudan Zillion (Raio Vermelho Zillion). Originariamente concedida apenas para vender os produtos da Sega (a pistola Zillion com sensor eletrônico, os games para Master System, e a pistola

Light Phaser para Master System), a Tatsunoko decidiu ir fundo na produção, e contratou profissionais de primeira (veja a ficha técnica). O resultado foi uma série cheia de ação, aventura...e humor!

Em 2387 o planeta Maris, considerado uma segunda Terra, é atacado pelo Império Noza. Os Nozas precisam de Maris para instalar nela os ovos da próxima geração de sua raça, antes que toda a geração atual pereça. Então, surgem não se sabe de onde, três pistolas de imenso poder e as únicas capazes de eliminar os Nozas. Estas armas são chamadas de Zillion.

Para usá-las, três dos melhores atiradores do planeta foram selecionados por computador: Champ, metido a gostoso, a doce e dura de matar Apple e o infame J.J., sem sombras de dúvida, um dos mais originais heróis do desenho animado japonês. Esta equipe recebeu o nome de White Knights (Cavaleiros Brancos), e não White Nuts que nem uns e outros disseram.

A equipe era comandada pelo Sr. Gordon, com ajuda da secretária Emi e o mecânico Dave. A mascote do grupo era o andróide flutuante Opaopa (Bongo para nós).

A equipe enfrentou tanques, robôs, naves e fortalezas



dos Nozas, além dos seus melhores guerreiros. Entre eles se destacando o temível Barão Ricks, que tinha em J.J. seu maior inimigo e adversário (no primeiro combate entre os dois, J.J. quebrou seu chifre direito. Suprema desonra para um guerreiro Noza. Imagine então para um General!). Na fase final da série, ele chega a desobedecer ordens de sua rainha e a lutar contra seus irmãos de armas, apenas para vencer J.J.!

A equipe passou frio, calor, ficaram dezenas de vezes a um passo da morte, com J.J. inclusive dado como morto, salvaram uma cantora, falharam em uma missão. Foram bem-sucedidos em dezenas de outras. Tudo temperado com as situações hilariantes em que J.J. se mete.

Ele foi o ladrão de cena da série, com seus hábitos de moleque e falando besteira, passando a mão nos seios e bundinhas das meninas, levando bofetões por isso, cantando a Apple e torrando o saco de Champ por causa do seu jeitinho galã.

Mas o mais inesperado da série foi quando Gordon descobre que J.J. foi escolhido pelo computador por engano! A escolha correta era um oficial mais galã que Champ. Gordon reconhece que o "fator loucura" de J.J. foi o que garantiu o sucesso de muitas missões e o manteve.



O final da série foi emocionante: Ricks sacrifica a própria vida para salvar seu maior inimigo. O tempo dos Nozas está chegando ao fim e eles apelam para um ataque nuclear total contra Maris, e a White Knight invade a última base dos Nozas, na lua de Maris.

A série Zillion teve 35 episódios de 30 min. cada, sendo bem aceita no Japão, desbancando rivais como Cavaleiros do Zodíaco. Ganhou inclusive vários troféus do prêmio Atom (o Oscar dos Mangás) de 1987: Melhor personagem masculino (J.J.), melhor personagem feminino (Apple) e Melhor Obra. Zillion só não durou mais porque a Tatsunoko e a Sega, não firmaram um acordo de continuação. Por isso certas coisas na série terminaram meio que no ar: Emi ficou com Champ ou sozinha? E Apple? Assumiu ou não seu amor por J.J.?

É aí que entra o especial de vídeo "Burning Night".

O QUE VOCÊ NÃO VIU... NEM VAI VER!

Em 21 de junho de 1988 era lançado para o mercado de vídeo o especial "Akai Koudan Zillion - Burning Night", em que os personagens estão em uma outra realidade: Gordon dirige um bar (o Gordon Lounge) numa cidade em ruínas, onde todas as noites se apresenta o conjunto de Rock White Nuts (a tradução literal seria "Nozes Brancas", mas o termo "Nuts" quer dizer bobos, idiotas, além de fazer um trocadilho com o nome original da equipe), formado por J.J. na guitarra, Champ no baixo, Dave na bateria, Emi no teclado e Apple como cantora (sua voz era da cantora Yuki Mizutani, que interpreta também todas as canções da série de TV e do Burning).

Após uma apresentação, Apple é sequestrada pelos Nozas Gerdock, Soleir e Nabaro (neste especial, os Nozas são retratados como humanos, mas quando lutam usam máscaras idênticas ao rosto que tem na série de TV). O sequestro foi ordenado pela mãe dos três, Lady Admiss, que quer casar Apple na marra com seu filho mais velho, Gerdok. J.J. e Champ bem que tentam impedir



A tchurma está assim no Especial de Vídeo (acima). Ricks ficou mais humano também (abaixo).



que levem a amiga para o Castelo dos Nozas, mas são impedidos por um mercenário de elite contratado por Admiss: Ricks! Ou seja, um faroeste no espaço!

O pau rola solto até um final manjado, mas explicam-se certas coisinhas: J.J. fica com Apple, Champ fica com Ami.

E nunca mais no Japão se produziu algo de Zillion.

FICHA TECNICA:

Produtora
Tatsunoko Production Co. Ltd.
Desenho de Personagem
Mizuho Nishikubo
Roteiro
Tsunehisa Itoh
Music: Jun Irie
Produtor
Tetsuya Kobayashi
Direção
Takayuki Goto

PERSONAGENS



Champ - Idade: 18

Maior acerto com o fuzil Zillion (em simulador): 99.4 por cento

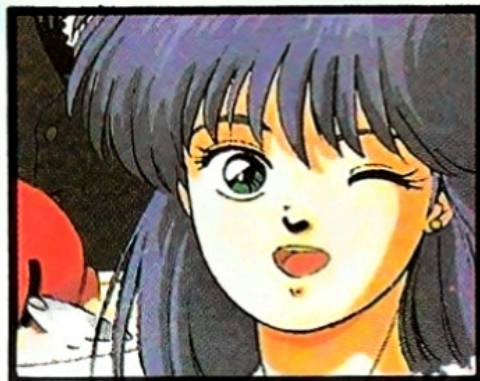
Função: Membro de ataque da White Knights. Seu hobby é fazer tricô (ai se um dia o J.J. descobre...)!



J.J. - Idade: 16

Maior acerto com a pistola Zillion (em simulador): 96.6 por cento.

Função: Membro de ataque da White Knights. Gosta de dormir até tarde, comer muito e passar a mão nas meninas.



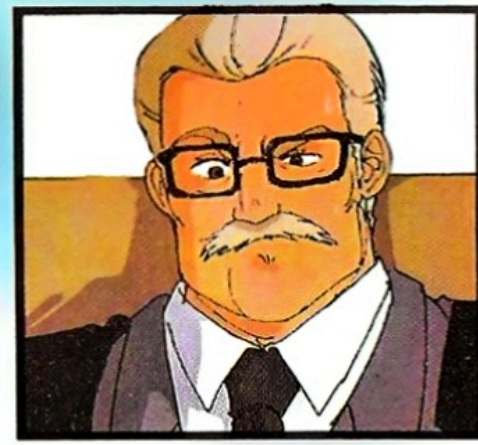
Apple - Idade: 17

Maior acerto com a submetralhadora Zillion (em simulador): 98.7 por cento.

Função: Membro de ataque da White Knights. Apaixonada por J.J.. Tem a vã esperança de que um dia ele tome jeito.



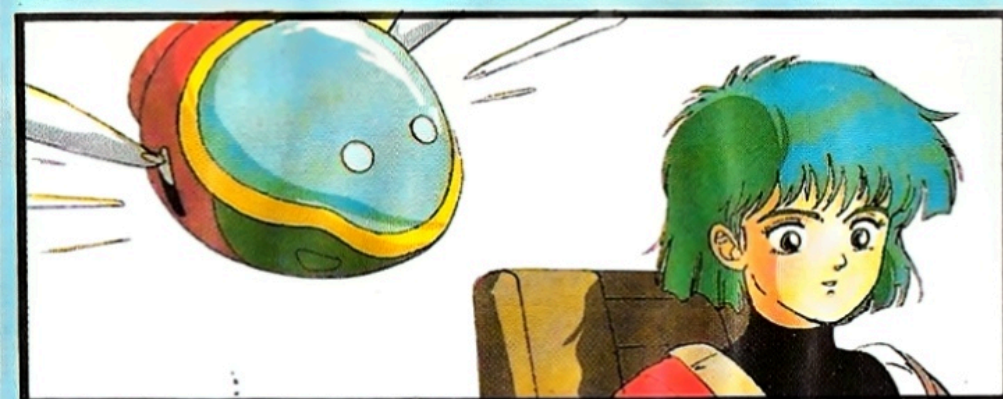
Dave - Mecânico, engenheiro e faz tudo. Foi ele quem projetou e construiu o Tricharger, a moto conversível em armadura, usada pelos White Knights. Pilota também o transportador espacial.



Sr. Gordon - Chefe de operações dos White Knights. Apesar de tentar seguir os regulamentos, sabe que nem sempre as regras são válidas para as missões do White Knights. Ainda mais com J.J.!



Barão Ricks - General-comandante dos Nozas. Inimigo de J.J.. Com o tempo, desenvolveu uma admiração secreta por seu inimigo, a ponto de sacrificar a vida para salvar J.J. de uma morte à traição.



Opaopa (ou Bongo) - Mascote do grupo construído por Dave. Eventualmente é seu auxiliar de serviço, ajudando a pilotar o transportador

Emi - Secretária do Sr. Gordon. Cuida de toda a papela-da dos White Knights e faz um café horrível. Como todo café no Japão!



Admiss - Rainha dos Nozas. Tudo o que ela quer é um planeta em que seus filhos possam viver em paz. E partiu prá porrada por causa disso!

Magic Knight Rayearth

POR SÉRGIO PEIXOTO, SENHOR DA TERRA E DO MAR; E
MICHEL MATSUDA, QUE DEU UMA FORÇA NA TRADUÇÃO E
PESQUISA.

Vem aí uma das mais recentes produções japonesas que desembarcará nas nossas praias no ano que vem, se tudo der certo! Você vai saber, agora, tudo o que as outras revistas só contam depois do natal: conheça a força das Guerreiras Mágicas Rayearth!

Este desenho nasceu em quadrinhos pelas mãos das garotas do grupo CLAMP, encomendada para a revista de quadrinhos feminina mensal Nakayoshi (a mesma que publica Sailormoon), desde novembro de 1993. Ufa!

A primeira parte da série em gibi teve 12 capítulos de 50 páginas cada, num total de 600 páginas.

O gibi estourou e virou desenho animado. Magic Knights Rayearth (ainda sem título definido no Brasil, mas a tradução literal pode ser Cavaleiras ou Guerreiras Mágicas Raio da Terra) foi lançado em 17 de outubro de 1994, em capítulos semanais, na YTV (Yomiuri Television, a mesma que lançou Patrulha Estelar e City Hunter), juntamente com a NTV (Nihon Television, que lançou O Menino Biônico e O Homem de Aço).

Como de praxe surgiram CD's com a trilha sonora, brinquedos, camisetas,

etc. Existem dois jogos de videogame: um para o Sega Saturn e outro para o Gamegear, ambos RPG. Se você não sabe ler japonês, é melhor nem procurar.

Para o primeiro ano da série, foram produzidos 20 episódios, que equivalem aos 12 capítulos da primeira fase dos quadrinhos. A segunda parte da história ainda está sendo publicada, e a série de TV desta nova fase foi lançada há pouco no Japão.

O história é bem ao gosto dos jogos de RPG. Vamulá!

RESUMO

As três garotas Hikanu Shido, Umi Ryuzaki e Fu Hooji estavam visitando a Torre de Tóquio. As três não se conheciam. De repente um brilho forte nos céus da cidade transporta-as para um mundo louco: ilhas flutuando no céu, vulcões de formas estranhas, animais

FICHA TÉCNICA

Criação de personagens e roteiro original: CLAMP

Direção: Madoka Hirayama (participou na produção de desenhos como Macross (TV e cinema), Crusher Joe, Vampire Princess Myu, e muitos mais).

Character Design para o desenho animado: Atsuko Ishida

Desenho de Máquinas: Yamane Masahiro (este desenha os robôs e armamentos!)

Trilha Sonora: Composição: Hayato Matsuo – Interpretação: Keiko Maruo

Produção: YTV (Yomiuri Television) & TMS (Tokyo Movie Shinsha)



e pássaros fantásticos.

Sendo amparadas na sua queda por um gigantesco peixe voador, as garotas são levadas em segurança até o chão, e recepcionadas por um mago chamado Cleph. Ele explica as garotas o que acontece:

O lugar em que elas estão se chama Cefiro, um mundo mágico! Cleph revela que elas haviam sido convocadas pela guardiã de Cefiro, a Princesa Emerode. Foi Emerode que manteve a paz em Cefiro, através de suas orações, por muitos séculos.

Outrora um paraíso, Cefiro virou baderna. Zagat, um maléfico sacerdote, sequestrou Emerode e a mantém presa numa esfera mágica, onde suas orações são inúteis. Agora Cefiro está à mercê do mago do mal!

Com a missão de salvar este frágil mundo, as três garotas devem vencer suas fraquezas para tornarem-se as



Magic Knights (Guerreiras Mágicas), e aprenderem a dominarem, cada uma, um dos elementos da natureza.

E como dominar Magia ainda é pouco, elas deverão encontrar os lendários Mashins, robôs gigantes mágicos. Somente com a união de seus poderes e os Mashins, elas conseguirão desafiar o maldoso sacerdote Zagat e então TENTAR salvar Cefiro de um destino terrível. É mole ou quer mais?

PERSONAGENS PRINCIPAIS



Hikaru Shido

Idade: 14 anos

Comida: Gosta: Sorvete - Detesta: Pratos Apimentados

Matéria de Escola: Gosta: Biologia - Detesta: Música (no Japão eles ensinam música na escola!)

Esporte que pratica: Kendô (esgrima japonesa com espadas de bambu)

Especialidade: Kendô e animais em geral

O que quer ser no futuro: Veterinária

Parentes conhecidos: Pai, mãe e três irmãos mais velhos. É a caçula da família.

Controla o elemento Fogo (Hi). É a mais ativa do grupo, e a mais travessa! Seu temperamento agressivo é por ter crescido numa família praticamente só de homens. Seu golpe de Magia é o "Hono no Ya" (Flecha de Fogo) e o devastador Akai Inazuma (Relâmpago Vermelho).



Umi Ryuzaki
 Idade: 14 anos
 Comida: Espaguete -
 Gosta: Detesta: Tudo que seja muito doce
 Matéria de Escola: Gosta: Inglês - Detesta: Prendas Domésticas (costura)
 Esporte que pratica: Esgrima
 Especialidade: Esgrima

Cor favorita: Azul

O que quer ser no futuro: Se casar com um cara rico... para viver numa boa!

Parentes conhecidos: Pai e Mãe.

Controla o elemento Água (Mizu). É a mais vaidosa e egoísta das três. Filha única, mimada e rica, só pode dar nisso. Por ela, já teria voltado pra casa há muito tempo! Mas como a única saída é derrotar Zagat, ela se une às demais. Com o tempo ela vai crescendo, aprendendo o valor da amizade. Seu golpe mágico é o Mizu no Ryu (Dragão de Água), e o colossal Aoi Tatsumaki (Tornado Azul).



Princesa Emerode - Manteve a paz e a harmonia em Cefiro. Sequestrada por Zagat, ela está presa numa redoma mágica. Enquanto estiver prisioneira de Zagat, seus poderes são inúteis e Cefiro estará nas mãos de seu captor, morrendo aos poucos.

Fu Hooji
 Idade: 14 anos
 Comida: Gosta: Sashimi de Baiacu! - Detesta: Tudo que não seja gostoso
 Matéria de Escola: Gosta: Matemática - Detesta: Educação Artística
 Esporte que pratica: Arco e Flecha
 Passatempo: Ler livros
 Especialidade: Mexer com computadores



Cor favorita: Verde

O que quer ser no futuro: Engenheira de Sistemas
 Parentes conhecidos: Pai, Mãe e uma irmã mais velha.

Controla o elemento Vento (Kaze). A mais tímida, inteligente, e indecisa das três. Seu temperamento é fruto de sempre ter-se visto inferior a irmã mais velha. Por isso, afundou a cara nos livros, virando o "Crânio" da escola. Quando o negócio é pensar, Hikaru e Umi apelam para ela. Está apaixonada por Phelio, o guerreiro errante. Das três, é a que mais magias tem. Seus golpes mágicos são o Mori no Kaze (Vento da Floresta), uma magia "média" chamada Shippu (Vendaval), e o arrasador Midori no Shippu (Vendaval Verde). Possui uma magia para curar ferimentos, a Iyashi no Kaze (Vento da Cura), além do Imashime no Kaze (Vento da Lei), que prende o adversário numa corda de vento.



Cleph - Um mago com 745 anos de idade...apesar da cara de moleque! Foi ele quem explicou às Guerreiras Mágicas sua missão e deu a elas a magia e as luvas mágicas que usam. Logo no primeiro episódio foi transformado em pedra por Zagat. Mas não se mata um mago tão poderoso fácil assim, e ele já deu sinais de vida usando Mokona como seu transmissor.



Plecear - Famosa Mestra de Armas (não de combate, mas de fabricar armas) que ajudou as três heroínas no começo da jornada. Sua casa fica no meio da Floresta do Silêncio,

o único lugar em Cefiro em que Magia não funciona. Ela é a única que conhece o segredo do metal Skuld, que quando forjado como arma, e unido a um guerreiro, aumenta seu poder e muda de forma conforme o guerreiro evolui. Para as Guerreiras Mágicas, forjou as três melhores espadas da sua vida, gastando todo seu poder nisso.



Eventualmente, Cleph o usa como transmissor.

Mokona - Mascote de Hikaru, foi um presente de Cleph. Mas não é só uma coisinha fofa, do seu cristal saem mil utilidades: uma casinha, um disco voador e até um submarino! É ele que indica o caminho para conseguirem as chaves dos Mashin.



Phelio - Guerreiro errante que ajuda as Magic Knights nas suas primeiras aventuras. No começo, acreditava que só ele poderia salvar a Princesa Emerode. Mas, depois de ver as garotas em ação, mudou de idéia. Se apaixonou por Fu, que também gosta muito dele!



Zagat - Sacerdote do Mal, dominou Cefiro prendendo Emerode. Mas suas intenções parecem ir bem além disso. Qual será a dele? Como todo bom vilão japonês, manda seus capangas para fazerem o serviço sujo e fica lá longe, na boa!

Ascot - Menino com grandes poderes mágicos. Cresceu junto com os demônios, e quando viu que as pessoas queriam matar seus "amigos", passou a odiá-las. Serve a Zagat porque este lhe prometeu um castelo em Cefiro, onde poderá morar com seus "amigos" sem ser incomodado.



Mashins - São os robôs mágicos que cada uma das garotas terá que encontrar para poder enfrentar Zagat (que também tem seu próprio Mashin). A tradução literal do nome pode ser "Deus-Mágico". Mas é, também, um trocadilho para "Machine".



Alcione - Poderosa feiticeira do gelo, é uma antiga conhecida de Phelio. Serve a Zagat por amor. Derrotada pelas Magic Knights no primeiro encontro, deseja matá-las a qualquer custo, para se redimir aos olhos de seu senhor. Ela não toca pagode como aquela cantora.

Rafaga - Famoso guerreiro de Cefiro, ele era o guardião da Princesa Emerode. Derrotado por Zagat, foi hipnotizado e agora o serve cegamente. É a melhor arma do Sacerdote do mal, e Zagat só espera o momento certo para usá-lo.



Kardina - Mais uma das feiticeiras de Zagat. Trabalha por dinheiro. Aliás, dinheiro é a grande paixão desta morena pra lá de gostosa. Além das Guerreiras Mágicas, enfrentará também Phelio.



POR JOSÉ ROBERTO, MANDANDO UM BEIJO PRÁ
MINHA MAMÃE, PRO MEU FILHINHO E
PRO SEU PEIXOTO!

Exibido em 1970/80 na TV Record, Fantomas (em japonês *Ogun Bato*, que significa Morcego de Ouro ou Dourado) não era um mero desenho japonês barato.

Distribuidor pela Transglobal/Aloísio Leite Garcia, contavam-se as aventuras do Dr. Steel e seu filho Terry, mais a doce Marrie. Todos ajudados por Fantomas, contra o terrível Dr. Zero e seu assistente-capacho Gorgo. Fantomas só aparecia quando Marrie queria ou seja, quando a coisa ficava preta!

O autor de Fantomas, Takeo Nagamatsu, foi um dos maiores autores de *kami-shibai* (um tipo primitivo de televisão) no Japão, sendo Fantomas avô dos super-heróis japoneses. O sucesso das histórias em *kami shibai* foi tão grande que em 1922 houve um longa-metragem chamado *Young Gu & The Golden Bat*! E houve um longa-metragem anterior, coreano, mas perderam-se os registros. E o gibi de Fantomas é de 1930.

O desenho *Ogun Bato*/Fantomas que passou no Brasil foi produzida em 1967 e era uma atualização para a TV do mega-sucesso. Suas histórias eram violentas prá caramba, com cenas de tortura (volta e meia Dr. Zero desintegrava seus empregadinhos), suicídio... e muitos monstros fa-

mintos que devoravam quem marcasse bobeira.

Como outros desenhos passados na época, Fantomas tinha, no Brasil, a trilha sonora de abertura chupada do desenho americano *Viagem Fantástica*. Acontece que, como quase todos os filmes que a Transglobal punha as mãos, este também veio faltando a abertura e até mesmo diálogos! Sem falar que o fechamento nem existia! A loucura da distribuidora era tamanha que, na abertura, Fantomas chava-se Fantaman! Mas mudaram o nome no meio da fase de dublagem, veja você! Tudo doido!

Fantomas teve esse título não por causa de seriado francês como foi divulgado por aí.

Acontece que lá nos anos 70 havia uma luta-livre famosa na TV Record, chamada *Astros do Ringue*. Como aconteceu com *Super-Dinamo* (cujo mestre chamava-se Super Homem) e com o inesquecível *Super Homem do Espaço*, a distribuidora pegou o nome de um sucesso de público prá tornar o programa conhecido. Uma manobra burra, como você pode ver.

E o lutador do *Astros do Ringue* escolhido, sucesso com a molecada da época, eu incluso, se chamava Fantomas! Pois o lutador usava uma máscara de caveira! Era uma maneira de associar um sucesso da época com um personagem novo. Uma imbecilidade.

Gostou? Aprendeu? Pesquisa se faz assim, meu filho!



O Japão sempre teve uma enorme tradição literária. Já em 1702 havia um gibi (gibi mesmo, com quadinhos e texto) chamado Tobae Sankokushi. Muito antes do americano Yellow Kid e do velho Angelo Agostini brasileiros papudos! E tiras de jornais, charges, lá a coisa começou antes.

Com toda uma gigantesca tradição e isolado do mundo por vontade (quase) própria, o Japão sempre possuiu gibis destinados ao entretenimento ou divulgação de idéias. As editoras de lá, especialmente depois da Segunda Guerra, com milhões de desocupados prá entreter e a grana do Plano Marshal entrando, ficaram poderosas. Era época de reconstruir e esquecer.

Nesse panorama surgiu Ossamu Tezuka. Ele é um exemplo de como um talento individual e uma grande dedicação, aparecendo na hora certa, pode mudar um estilo artístico e todo um povo! Dono de uma produção de quadinhos enorme e com seguidores por todo o oriente, ele ditou as normas de gerações de desenhistas. Nem Disney teve essa bola toda, graças a Deus!

Ossamu Tezuka sempre desenhou quadinhos, desde sua infância. Mesmo quando foi forçado a estudar para ser médico, ele achava tempo prá desenhar. Em 1954, com 35 anos e publicando em várias editoras pequenas, e não precisando mais ser

médico todo o tempo, ele se mudou para um prédio caindo aos pedaços, uma espécie de república, em Tokiwaso. Lá ele teve contato com outros tantos artistas iniciantes e que buscavam publicar seus trabalhos ou se realizarem. Praticamente todos eles acabaram sofrendo uma forte influência do mestre. Seus estilos ficaram marcados. E os iniciantes inspirados por esses artistas também seguiram essa linha e por aí vai. É como se todos os desenhistas do Brasil fossem influenciados pelo Maurício de Souza (toc-toc-toc) e usassem suas criatividades em cima desse "traço", que

Longa do Tezuka, que passou no Brasil em 84!



passava a ser a base criativa. Nasceriam estilos próprios e personalistas mas influenciados pelo primeiro deus-deseñista (como os japoneses os chamam, de tanto que gostam dele!).

O criador de Kimba e de Safire revolucionou a mesmice japonesa pois usou a cabeça: juntou aos quadrinhos chatos da época algumas técnicas de animação e expressionismo, influenciado por Walt Disney (que já fazia olhos grandes. Ou vai me dizer que os olhos do Mickey são pequenos?) e Max Fleisher (criador da Betty Boop), mais alguns filmes alemães (Metropolis de Fritz Lang é um ótimo exemplo) e franceses que vira na infância.

Mesmo com todo seu talento, o homem também escorregou.

Tezuka explodia com *Atomu* e outras histórias. Com o \$ que levantou, correu a criar uma produtora de desenhos animados, a *Mushi Productions*. Em 1963 foi lançado o seriado de *Atomu* e foi uma loucura. Dois anos depois veio nosso conhecido *Kimba* e por último *A Princesa e o Cavaleiro*. Ele disse, certa vez: "As histórias em quadrinhos são minha esposa. Mas a animação é minha amante: só sabe pedir dinheiro e mais dinheiro! Mas quanto prazer ela (a animação) me dá!" E não deu outra. Quebrou a produtora do homem, afundada em dívidas e pessimamente organizada. Mas quem disse que ele parou de desenhar? Seu trabalho foi tão inspirador que teve americano que copiou!



Safire e Kimba, que um pessoal aí copiou, são clássicos japoneses!

PODERES DO MUNDO OBSCURO

PROIBIDO
PARA
MENORES

POR JOSÉ ROBERTO PEREIRA, UM HEDONISTA TEMPO INTEGRAL, E SÉRGIO PEIXOTO, O "ARQUIVO P"!

Você não precisa de técnicas de animação fantásticas e um roteiro metido a besta prá fazer um desenho animado inesquecível.

É o que acontece na sensacional fita *Poderes Eróticos* (Yoju Toshi ou *Wicked City*. Traduzindo, *Cidade Obscura*), da Top-Tape. Título, aliás, pessimamente escolhido. É um daqueles lances do mercado de vídeo brasileiro: como tinha um pouco de mulher pelada, tascaram um título apelativo.

Nesta fita conta-se a história de Renzaburo Taki, um agente especial dos seres humanos. Ele deve proteger Joseph Mayart, um velhote safado e criador de casos. Taki tem a ajuda da deliciosa agente Makie, que é uma criatura do Mundo Obscuro. Está para acontecer um pacto entre os humanos e os seres do Mundo Obscuro e o velhote é importante peça nesse rolo.

Até aí, tudo bem. Nem todos querem que a guerra entre eles e os humanos continue para sempre. Acontece que os rebeldes do lado de lá não que-

rem o velhote vivo, partindo para o ataque.

Logo no começo deste filmão, Taki leva sua paquera prá cama. Mas ela é uma mulher do Mundo Obscuro! Num momento assustador, ela se transforma numa mulher-aranha! Oshi, mininu!



A jogada do filme é que os seres do Mundo Obscuro são, na aparência, humanos. Mas dotados de poderes prá lá de especiais. Quando você menos espera, aparece cabeça com tentáculos, tripas, olhos, sangue, um delírio! E, para se manterem vivos, alguns seres possuem dons místicos como alterar a realidade e sugar energia vital dos humanos.

Os problemas de Taki são muitos: primeiro, o velhote Joseph lhe importuna o tempo todo. Por outro lado, estão os ataques dos rebeldes do Mundo Obscuro.

Dirigido por Yoshiaki Kawajiri (que

Sai pra lá,
mulher aranha.





Por estas
cenas, você
sente a
qualidade
do desenho!

depois viria a fazer o desenho Makai Toshi), Poderes Eróticos baseia-se no livro do mesmo autor do violento desenho Vampire Hunter D, da "falecida" Everest Home Vídeo, Hideyuki Kikuchi. Seus contos de FC e Terror são consumidos no Japão por milhões de leitores, e todo o ano (desde o sucesso do Vampire Hunter D, em 1985), uma de suas obras vira desenho para vídeo, sempre com um acabamento refinado. Como o caso de Poderes, digo, Yoju Toshi.

O estúdio responsável pelas adaptações para animação das obras de Hideyuki Kikuchi é o Mad House, que fez entre outras coisas o excelente Street Fighter Movie (algumas sequências. Para maiores detalhes, veja matéria da Japan Fury 3 sobre o Street). E contou com a ajuda especial do Estúdio Totoro, o mesmo que fez Meu Amigo Totoro. Com empresas deste calibre, o produto só poderia sair bom!

Poderes Eróticos é um excelente desenho animado, pois tem boa animação, uma boa trilha sonora e principalmente um bom roteiro. A trama atrás da história é meio complicada, decerto

porque é meio difícil adaptar (e principalmente condensar.) todos os detalhes do livro original. O clima é sempre bem feito, nunca é dia, apenas uma longa noite!

E o visual, mesmo sem a grana de "Akira", é outro espetáculo a parte. Muitas sequências pelas ruas, avenidas e viadutos de Tóquio são como que saídas de um sonho. E as cenas de sexo não são explícitas, sendo até bonitas, sem cair na baixaria. São cenas que fazem parte do desenho e não meras desculpas prá sujeito ficar ligado.

Ou seja, um desenho obrigatório para quem quer conhecer as produções japonesas adultas. Procure nas locadoras mais antigas (o desenho já saiu faz uns três anos), que você ainda pode achar. Ou ligue prá distribuidora! Ou contacte grupo de colecionadores! Mas veja!



Poderes Eróticos - 1987
- 80 minutos

Distribuidora: Top Tape
Vídeo - Fone: (011) 826-3066, FAX (011) 66-2166

Produção: Tadao
Masumisu & Kosuke Kuri,
Nakamura Productions,
Estúdio Mad House,
Totoro Animação, Estúdio
Poke e ACT

Autor: Hideyuki Kikuchi
Produtores: Kenji Kurata
& Shin Setani

Diretor: Yoshiwaki Kawajiri
Desenhos e Animação:
Estúdios Only for Life,
Suzuki Desenho Animado,
Studio Cats e Lee
Production.

Música: Osamu Soji

JOVENS GUERREIROS

O PRIMEIRO DESENHO JAPONÊS DE RPG

POR JOSÉ ROBERTO, AMIGO DE REIS E IMPERADORES.



Enquanto você espera que aquele monte de desenhos japoneses legais sejam trazidos pro Brasil, volta e meia pinga uma surpresa em sua locadora.

E que bela surpresa!

Distribuído pela Europa Vídeo, Jovens Guerreiros (ou Virago in Dungeon ou Ozanari Dungeon, o título original) é baseada nos quadrinhos de Motoo Koyama, um

dos mais legais autores japoneses de gibis inspirados em RPG!

Como não podia deixar de ser, este desenho tem todos os seus personagens fun-

damentados neste tipo de jogo. Sente o drama:

O Senhor da Torre dos Ventos contrata Mocha (a elfa guerreira), Bluemon (um gato-ladrão) e Kiriman (o mago) para uma missão: resgatar a Cabeça do Dragão do Templo do Fogo. Tá um roteiro de RPG prá ninguém botar defeito.

Se existe uma palavra sempre presente nesta fita ela é "correria". Quase que o tempo todo, Mocha e seus amigos estão fugindo de seus inimigos, levando tiros e raios, caindo de vigas, escapando de multidões enfurecidas, explodindo celas... e sendo explodidos! Tudo temperado com muitas piadas engraçadas e frases de efeito.

Mocha é uma desaforada: tanto que,

quando ela se depara com a famosa Cabeça do Dragão, trata logo de chamar àquela entidade de Cabeção! Isso são modos de se tratar um terrível ser destruidor de mundo? Opa! Quase contei a história!

O show fica para as sequência de luta entre Mocha e... quem se atreve a enfrentá-la. Mas quem rouba a cena é Kiriman, especialmente quando ele resolve fazer das suas: como não fala, ele se comunica por placas! Que nem o Lobobão do desenho americano Papa-Légua. Vez ou outra não foram traduzidas algumas de suas placas mas, quando isso acontece, as risadas de quem estiver na sala são garantidas.

Os objetivos de Mocha e sua gangue são claros: dinheiro e comida! Nem que tenham que mentir prá conseguir isso. Quer personagens mais brasileiros que esses?

Produzido em 1992, ano particularmente especial para a produção japonesa (já que neste ano foi feita a refilmagem do clássico "Godzilla x Mothra"), é um exemplo de que, quando a gente tem paciência, encontra alguma pérola do Japão meio perdida entre os desenhos animados "para crianças".



Distribuição: Cannes/
Europa
Fone: 575-3938/549-
1267/544-0054
Diretor
Hiroshi Aoyama
Produtora
Tokyo Movie Shinsha
Texto de
Hideki Sonoda

ORCADE

UMA ORGANIZAÇÃO CULTURAL

Muita gente escreveu para nós perguntando: o que é a ORCADE? Respondamos, pois!

A sigla significa Organização Cultural de Animação e Desenho. Seus objetivos são:

A divulgação do Quadrinho e do desenho animado como forma de arte e entretenimento, encaminhamento e/ou desenvolvimento profissional, e apoio a novos grupos de fãs que surjam pelo país. Aliás, já pensou em fundar um na sua cidade?

QUERO SER SÓCIO!

Mande seus dados (nome, endereço, data de nascimento, e telefone, se tiver.), mais 3 dos seus gostos particulares de quadrinhos e desenhos animados. O endereço é:

ORCADE

Caixa Postal 3111

São Paulo - SP - CEP 01060-970

A idade mínima para ser sócio é 15 anos. Como sócio, você receberá o informativo da ORCADE, além de convites para atividades especiais.

As reuniões da ORCADE acontecem todo o final de semana no SESC IPIRANGA, em São Paulo. O endereço é:

SESC IPIRANGA

Rua Bom Pastor, 822

São Paulo - SP

CEP 04203-000

Fone: - (011) 273-1633

As atividades começam às 13:00 e vão até as 17:30. São exibidos desenhos animados do acervo no Auditório (que tem telão de cinema), ou na sala de vídeo. As exposições são de graça e abertas ao público em geral, mesmo aqueles que não são sócios da ORCADE.

PROGRAMAÇÃO DE VÍDEO (Ligue confirmando horários).

Serão exibidas séries de TV inéditas (Como

Patlabor, Ranma ½ e outros), especiais para vídeo e longa-metragens de cinema (Patrulha Estelar e Gundam incluídos).

SETEMBRO

03 - Domingo - 13:00 - Sala de Vídeo

09 - Sábado - 13:00 - Auditório

17 - Domingo - Sala de Vídeo

23 - Sábado - 13:00 - Auditório

OUTUBRO

01 - Domingo - 13:00 - Sala de Vídeo

07 - Sábado - 13:00 - Auditório

15 - Domingo - 13:00 - Sala de Vídeo

21 - Sábado - 13:00 - Auditório

29 - Domingo - 13:00 - Sala de Vídeo

NOVEMBRO

04 - Sábado - 13:00 - Auditório

12 - Domingo - 13:00 - Sala de Vídeo

18 - Sábado - 13:00 - Auditório

26 - Domingo - 13:00 - Sala de Vídeo

CURSOS

Curso de criação e desenvolvimento de Histórias em Quadrinhos.

De 17 de outubro a 23 de Novembro de 1995 (todas as terças e quintas das 19:00 às 21:00).

O curso abrangerá apenas técnicas de roteiro. Vagas limitadas, apenas 30 sortudos. Sócios do SESC pagam taxa única de R\$ 25,00. Não sócios pagam R\$ 50,00 (apostila inclusa). Idade mínima para fazer o curso: 16 anos.

EXPOSIÇÕES

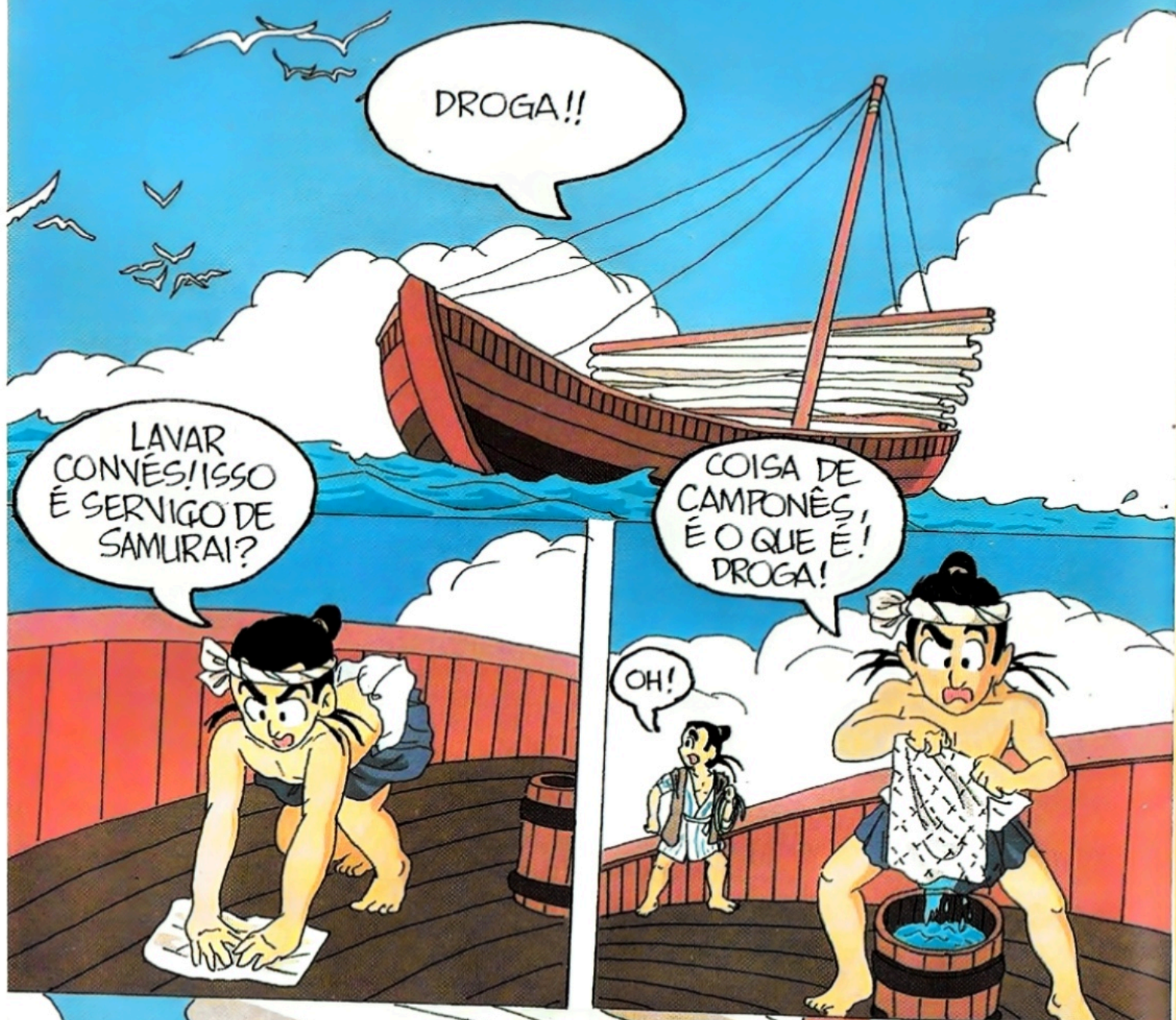
1ª Exposição de Kits da Animação Japonesa.

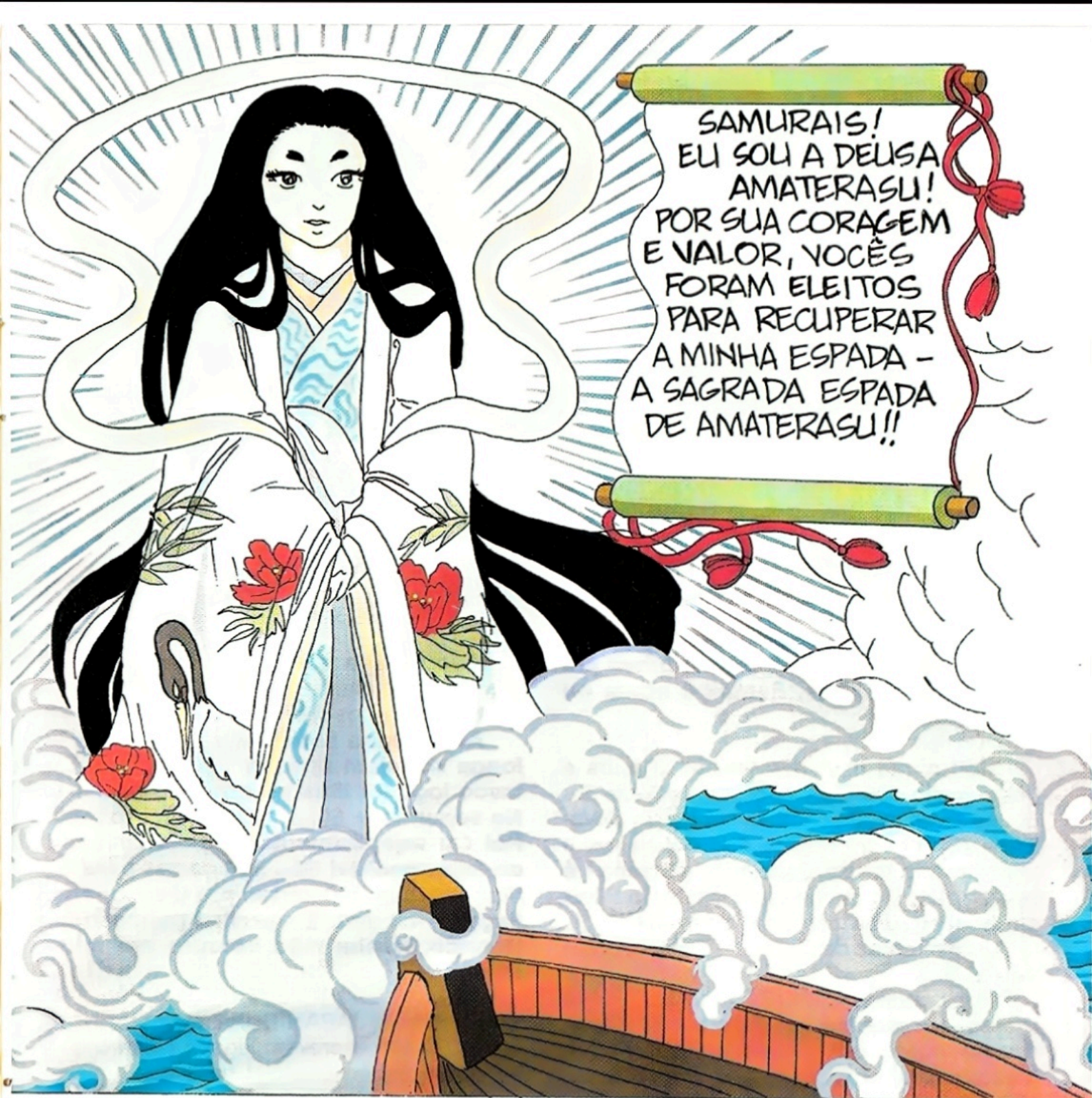
De 15 de Novembro a 31 de Dezembro de 1995.

Serão expostos Kits de personagens, robôs, naves e afins. Se você é modelista da área, e deseja participar, entre em contato com o SESC IPIRANGA, desde que sejam modelos dentro da temática da Exposição

Lodoss War também tá lá.







SAMURAI!
EU SOU A DEUSA
AMATERASU!
POR SUA CORAGEM
E VALOR, VOCÊS
FORAM ELEITOS
PARA RECUPERAR
A MINHA ESPADA -
A SAGRADA ESPADA
DE AMATERASU!!

SE SEGURA, GALERA!
VÊM AÍ AS AVENTURAS
DOS "SAMURAI
DO MAR"!!

YUUBIN

Quem tá respondendo?
Zé Rooberto, aquele louco
lá!
Quer escrever? Mande para
o endereço do concurso.
Nós respondemos mesmo!

Acho que os fãs dos Cavaleiros do Zodíaco adoraram as musiquinhas que a Manchete criou para o desenho. Senão, teriam mandado cartas de protesto à emissora, pedindo para tirar essas músicas horríveis e colocar as originais.

Esmak de Oliveira Soares - Jandira - S.P.

Não é a Manchete que "cria" as músicas dos desenhos que exhibe. Isso é coisa da distribuidora, a Samtoy, que achou por bem "adaptar" uma "nova". Você compraria um CD com música em japonês? Também sou purista, quero a trilha sonora original. Mas teve gente que amou a música que nós odiamos. E esse povo, como fica? É um dilema bravo pra distribuidora! Aliás, Esmak é nome ou onomatopéia?

Meu nome é Valmir, tenho 13 anos e gosto muito dos Cavaleiros do Zodíaco. Eu queria tanto ganhar um boneco dos Cavaleiros. E também sou fã dos Cavaleiros e também sou fã dos Cavaleiros. (O rapaz é veementel) Eu queria tanto ganhar o Fênix em boneco, uma camiseta e um boné.

Valmir Tomaz de Queiroz - Campo Grande - M.S.

Duas cartas, Valmir? Puxa! O que teve moleque e menina pedindo bonequinho, revista, poster e coisinhas pra nós! Como 'ces são pidão! A gente não tem dinheiro pra dar coiseiras a granel, meus amigos! Tamos sorteando 50 fitas, fora o que vem por aí! Não chega? Que tal vocês pedirem pra papai, mamãe, titia, vovó comprar seus desejos? Nossa! A gente dá a mão e tem sujeito que quer o pé!

Sejam mais gentis com as outras revistas, pois é só no suor de nossos trabalhos que poderemos ter as provas de quem realmente é melhor.

Joseilton R. Pereira - Santa Fé do Sul - S.P.

Como você é careta, Joseilton! Odeio

suar! Eu fico muito fedido! E detesto trabalhar também. Tanto que fui funcionário público!

Os "ataques" (melhor seria dizer, comentários espontâneos, baseados na livre expressão) que fazemos é um lance de marketing pra favorecer vocês, leitores. Os caras das outras revistinhas lêem, ficam nervosinhos e, quem sabe, eles se movem e dão maiores brindes procês! Poxa! Tenta ver o que está atrás dos nossos atos! E eu adoro atacar a concorrência! Se eu dissesse o que uns e outros fizeram por aí! Qui-qui-quill!

Quem disse que ganhar boneco dos Cavaleiros é ruim? Eu adoraria ganhar um!

Mayra Santos Menezes - Recife - PE

Aiê? Pensa bem, Mayra: os caras lá longe sorteiam apenas UM boneco. Eu tasco logo 20 fitas no primeiro número. No segundo, + 50. E, neste número, +50! Pô! Ou seja, aumenta as possibilidades do leitor ganhar! São 300 cartas para 50 fitas. Lá, são 300 cartas pra UM boneco. Faça as contas. Eu prefiro ganhar fita. Boneco, minha mãe compra pra mim. Nhiah!

Eu acho a JAPAN FURY melhor que as outras. Vocês escrevem legal e falam o que eu quero saber. Eu falei para o jornalista colocar a revista na frente das outras porque vocês são melhores. O pessoal no meu colégio e todos os meus amigos só vão na JAPAN FURY. É a melhor!

Henrique Carlos Tabajara - Rio de Janeiro - RJ

Mas faça isso, 'Ricão! Pede pro jornalista colocar a revista na frente! Que seus amigos leiam mesmo a JAPAN FURY! Fazemos esta revista com carinho e dedicação mas não custa vocês darem uma ajuda pra gente! E eu e o Peixoto não estamos ganhando rios de \$ com isso, não! Valeu o apoio!

TÁ NA HORA DO CONCURSO

Não! Espera aí! Não vá, antes de ler esta página! A gente tem mais outra surpresa prá você!

Desta vez, os maníacos alucinados e alvo de doces críticas governamentais vêm à público tascar mais um concurso na sua idéia!

Desta vez, estaremos sorteando aos nossos amados e idolatrados salve-salve leitores, não uma nem duas nem três mas cinquenta! Cinquenta fitas do desenho animado ART OF FIGHTING! É aquele mesmo, baseado naquele jogo lá! Ééééé! Não é joinha?

O que? Você não sabe como fazer prá participar?

Preencha o cupão nesta página, responda à pergunta de extrema e complexa dificuldade e mande o quanto antes aqui prá gente, na Rua Senador Casemiro da Rocha, 464 - Cep 04047-000 - Mirandópolis - São Paulo. Tá difícil?

Num tá não, né?



Nome.....

Idade.....Endereço.....

Cidade.....Estado.....CEP.....

Pergunta: Qual é o nome completo do Sergio Peixoto, que trabalha aqui na JAPAN FURY? (Você só precisa ler o expediente da revista prá saber. Mas mantenha sigilo!)

NÃO MANDE CÓPIAS XEROX DESTE CUPOM! SENÃO A GENTE NÃO ACEITA, NÃO!

AS MAIORES FERAS DO GAME AGORA EM VÍDEO

★ CRIADO
PELA SNK®

★ EFEITOS
INCRÍVEIS

★ SEQUÊNCIAS
CHEIAS DE
AÇÃO



★ ANIMAÇÃO
PERFEITA

★ UM FESTIVAL DE
GOLPES

★ BASEADO NO
VIDEO GAME

PEÇA
NA SUA
LOCADORA



CARTOON
HOME VIDEO

FLASHSTAR